



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: BGA Pygame et Python pour coder un jeu (du plus simple au plus poussé)

Subject: BGA Pygame et Python pour coder un jeu (du plus simple au plus poussé)

Posté par: Zack2554

Contribution le : 17/9/2017 10:40:55

Bonjour à vous.

Juste, j'ai des tutoriels pour le python, pour pygame, mais j'ignore comment:

Utiliser les modèles 3D dans blender avec pygame et python?

Comment utiliser tout ça avec BGA?

Entre coder avec python + pygame, utiliser les modèles et tout intégrer dans un jeu j'avoue ne rien avoir trouvé dessus.

Comment utiliser ces outils ensemble car j'ai des tutos mais que pour les outils séparément.

Ce qui m'intéresserait ce serait de modéliser un décor simple avec un modèle simple de navire qui serait complexifié avec le temps etc... (à mesure que j'apprends/j'apprendrai) car comment dès lors créer les tourelles avec leurs éléments mobiles, les projectiles des canons avec quels types de fichiers?

J'essaie d'apprendre (je regarde déjà les tutos petit à petit) et gamberge avant de coder un petit peu (mais quels outils pour coder en python avec pygame? Notepad++? Geanny? Autres?

J'ignorais quel endroit serait le plus approprié pour ce topic et m'en excuse (il couvre plusieurs domaines, plusieurs choses sont concernées...)

En tous cas ce qui m'intéresse c'est comment utiliser ces outils entre eux pour concevoir un jeu 2d puis 3d (si possible passer par la 3d directement si le BGA le permet sans que ce soit si ardu car c'est assez compliqué la 3D sans game engine d'après ce que j'ai compris.)

Donc voilà... merci à vous.

J'ignore où me présenter, j'ai regardé mais pas trouvé de topic ou de section de présentation.

Cordialement. (Je pense codes sous linux mint mais pour blender je ne sais pas entre ça et windows 7... (si une autre distribution linux est plus appropriée? Par contre ubuntu je préfère éviter (je fuis kde et gnome comme la peste, lourds, lents etc... je ne vais pas détailler, simple choix personnel.)

Je ne suis pas parvenu à mettre pygame sous windows 7 pour python 3.6 sinon j'aurais préféré tout faire directement sous windows 7. Faut voir...

D'ailleurs j'avais un pépin avec blender en subdivisant des fois ça ne me coupe pas la surface du cube peu importe qu'il soit déformé ou non... faut que je regarde si c'est sous windows 7 ou linux mint, me rappel plus.

Merci à vous d'avoir pris le temps de lire.